

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад №4 «Ромашка»

**Методические рекомендации по использованию
МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО
ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОСОБИЯ
«УМНЫЙ КОВРИК»**

Автор: Шефер С. А., воспитатель высшей
квалификационной категории

Аннотация.

Интерактивное дидактическое пособие «Умный коврик» предназначено для осуществления познавательного развития детей 2-7 лет. Пособие соответствует принципам развивающего обучения и воспитания и требованиям ФГОС ДО.

Использование дидактического пособия в различных видах деятельности позволяет сформировать познавательные интересы детей.

Дидактическое пособие «Умный коврик» способствует развитию двигательной активности, ловкости, познавательному развитию детей дошкольного возраста, развивает , внимание, мышление, память. Воспитание интереса к активной двигательной деятельности и потребности в ней.

Методические рекомендации по использованию дидактического пособия будут полезны педагогам дошкольных образовательных организаций для осуществления совместной деятельности детей и взрослых и самостоятельной деятельности детей.

Пояснительная записка

Познавательное развитие является важнейшей стороной формирования и развития личности ребенка.

Именно в период дошкольного детства так важно

В связи с введением ФГОС в дошкольное образование появилась необходимость применения инновационных методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата.

В результате поиска новых форм работы с детьми был создан игровое пособие «Умный коврик».

Новизна этого пособия заключается в том, что его можно применять не только в совместной деятельности взрослого и ребенка, но и в самостоятельной деятельности детей.

Пособие ориентирует образовательную деятельность на основе взаимодействия взрослых с детьми на интересы и возможности каждого ребенка. Создает условия для участия родителей в образовательной деятельности через пополнения содержимого пособия.

Дидактическое пособие «Умный коврик» представляет собой круг из искусственной кожи белого цвета диаметром 140 см., на которой имеется 12 липучек. На липучки прикрепляются картинки по темам для детей. В комплекте идут картинки для проведения физминуток, утренней зарядки и подвижных игр и упражнений. Наборы карточек по образовательным областям (познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, физическое развитие -)

Принципы работы с пособием «Умный коврик»

Принцип наглядности. Пособие содержит разнообразный наглядный и практический материал. Все это позволяет развивать познавательные интересы ребенка.

Принцип доступности. Работа с пособием строится с учетом возраста, уровня развития детей, их личным опытом, со знаниями, умениями и навыками, которыми они владеют.

Дидактическое пособие соответствует требованиям организации развивающей среды в ДОУ с учетом ФГОС:

1)Трансформируемость: материал для игры легко складывается и переносится в любое место.

2)Полифункциональность: возможность разнообразного использования пособия в разных видах детской активности.

Цель дидактического пособия:

Внедрение современных, эффективных форм работы по развитию двигательной активности, познавательных интересов дошкольников.

Содержание

1 Разметка для утренней зарядки

2 Игра «Пройди, не замочив ножки»

Задачи: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На коврике располагаются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят на берегу озера, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

3 Игра «По ровненькой дорожке»

Цель:развивать у детей умение двигаться ритмично, согласовывать движения со словами, находить свое место, упражнять в ходьбе, в прыжках, в приседании, в беге.

Описание игры:

Дети сидят на стульях, на скамейках или на траве. Воспитатель предлагает им пойти гулять. Они встают с места, свободно группируются или строятся в колонну. Детям предлагается перейти через мостик.

Воспитатель говорит ритмично, в определенном темпе, следующий текст:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке (дети идут шагом)

Шагают наши ножки раз, два, раз, два.

По камешкам, по камешкам,

По камешкам, по камешкам, (прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперед)

В яму - бух. (присаживаются на корточки)

Вылезли из ямы. (дети поднимаются).

После двух-трех повторений воспитатель произносит такой текст:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке (дети идут шагом)

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом

Там мы живем. (дети идут или бегут к стульям и занимают каждый свое место)

Повторить игру можно 2—3 раза.

Правила игры:

1. Движения должны соответствовать тексту стихотворения.

Указания к проведению игры:

Воспитатель может удлинить или укоротить текст, повторяя каждую строчку большее или меньшее число раз.

Вначале воспитатель может сам повторять движения вместе с детьми. Потом только следит за тем, чтобы темп и ритм движения детей соответствовали темпу, в котором произносится стихотворение.

Дети не должны долго находиться в положении на корточках.

4. Игра «Попади в снеговика»

Цель: упражнять детей в метании в вертикальную цель

Ход игры: Дети со снежками для метания располагаются вокруг коврика. По команде «Раз, два, три, в цель попади!» ребенок выполняет бросок.

И конечно, самое главное – награждение самого меткого игрока!

4 Подвижная игра «Мыши и кот».

Цель: упражнять детей действовать в соответствии с правилами игры, выполнять ходьбу,

бег врассыпную, использовать всю площадь зала
Ход игры: Дети-мыши сидят в норках (на разметке на коврике). В одном из углов площадки сидит кот – воспитатель. Кот засыпает, и мыши разбегаются по комнате. Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро бегут и прячутся в норках (занимают свои места на разметке). После того как все мыши вернутся в норки, кот еще раз проходит по комнате, затем возвращается на свое место и засыпает. ... Из норок мышки могут выбегать только тогда, когда кошка закроет глаза и заснет, а возвращаться в норки — после того как кошка проснется и замяукает. В игре можно использовать и кошку-игрушку.

5 Игра «С кочки на кочку»

Цель игры: развивать ловкость, выносливость, закреплять навыки прыжков в длину.

Материалы необходимые для игры: 2 «кочки»

Ход игры:

Задание, которое получают играющие: «Перед вами болото, его необходимо пройти. Но просто так по болоту не ходят, можно утонуть. У вас есть волшебные кочки, по которым вы и переберётесь на тот берег. Кладёте одну кочку, встаёте на неё, рядом кладёте вторую кочку, перепрыгиваете на неё, затем подбираете первую, перекладываете её вперёд, перепрыгиваете на неё и т.д. до конца.

6. Игра «Мяч в кругу»

Цель. Совершенствовать навык отталкивания мяча, учить ориентироваться в пространстве, развивать фиксацию взора, активизировать прослеживающую функцию глаза.

Ход. Дети сидят на корточках на полу вокруг коврика на разметках. Педагог (взрослый) дает одному из участников игры мяч-Колобок (на нем нарисованы или приклеены глаза, нос, рот) и читает стихотворение.

Колобок, Колобок,

У тебя румяный бок.

Ты по полу покатись

И Катюше (ребятам) улыбнись!

По просьбе педагога (взрослого) («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени, и т.д.+

Правила: мяч нужно отталкивать посильнее, чтобы он докатился до другого участника игры, а также подавать выкатившийся из круга мяч.

Дозировка: каждый ребенок прокатывает мяч 2-3 раза.

7 Игра «Найди свой домик»

Дети стоят вокруг коврика. «Пойдем гулять»,— говорит воспитатель. Дети расходятся группами или в одиночку, кто куда хочет. По сигналу воспитателя «домой» все бегут в свой домик. Игра повторяется 3—4 раза.

Если вначале дети недостаточно ориентируются в пространстве, можно разрешить вставать на любое место. Потом вводится правило — занимать только свой домик.

8 Упражнение «Превращение».

Цель: Формировать знания детей о диких животных, их повадках, питании, помочь детям принять образ животного (зайца) с помощью воспитателя. Покажи, как ходят звери: зайка, лиса, волк, медведь.